



ROCKSTAR GAMES  
PRESENTA

# manhunt 2

Un esperimento in un luogo di ricerca segreto è andato drammaticamente storto. Daniel Lamb e Leo Kasper sono gli unici due superstiti e, per proteggere il segreto del Pickman Project, devono essere eliminati a tutti i costi.

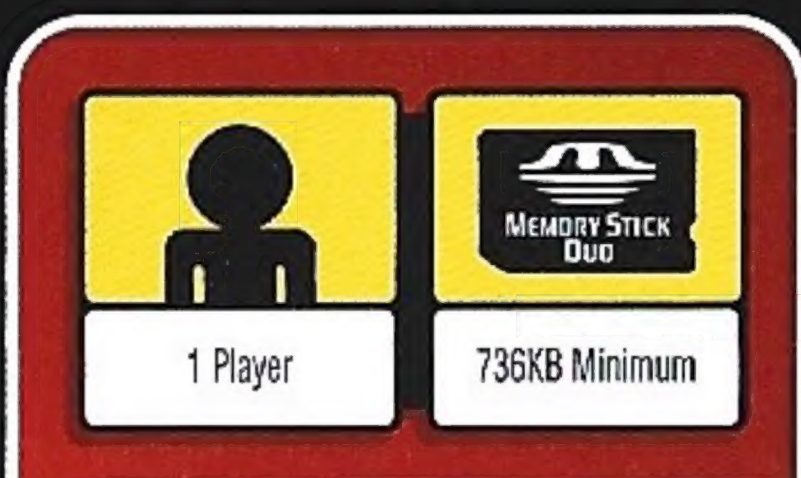
Le urla dei pazzi risuonano all'interno del malsano manicomio nel quale sei stato rinchiuso durante gli ultimi sei anni. Apri gli occhi. Un corpo vestito con un camice bianco cade al suolo scivolando dalle tue mani tremanti. Hai una siringa piantata nel braccio. Vieni sopraffatto dalla confusione e dalla paranoia. Non hai idea di chi sei e del perché ti trovi qui.

La porta della tua cella è aperta.  
Una scelta. Una possibilità.  
Ti hanno tolto la vita. È ora di riprendertela.

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO



www.pegi.info



ROCKSTARGAMES.IT/MANHUNT2



Sviluppato da Rockstar London in collaborazione con Rockstar North

A Take2 Company

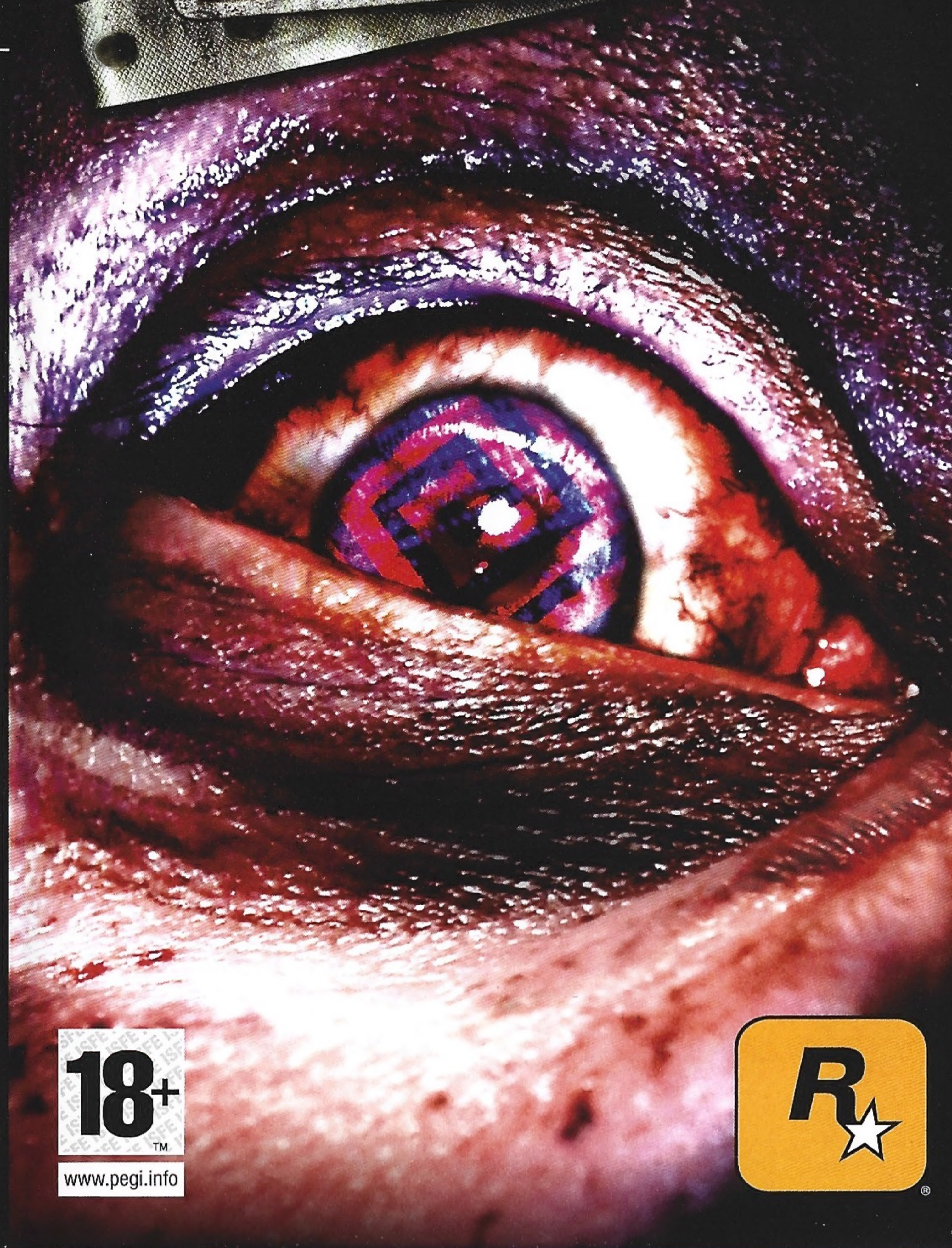
© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar North, il logo R, Manhunt 2 e il logo Manhunt 2 sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar London e Rockstar North sono sussidiarie di Take-Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente di fantasia e non vogliono rappresentare o riprodurre eventi, persone od organizzazioni reali. Qualsiasi somiglianza tra le descrizioni presenti in questo gioco ed eventi, persone od organizzazioni reali è puramente casuale. I produttori ed editori di questo videogioco non istigano, condonano o incoraggiano in alcun modo il comportamento descritto nel gioco stesso.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Made in Austria. Manhunt 2™ © 2007 Rockstar Games, Inc. Library programs © 2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR PERSONAL USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Rockstar London.

Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa and Oceania. This disc is software exclusively for the PSP® (PlayStation®Portable) system.



Manhunt 2™



ULES  
00756  
5281485

UMD™  
UNIVERSAL MEDIA DISC



www.pegi.info



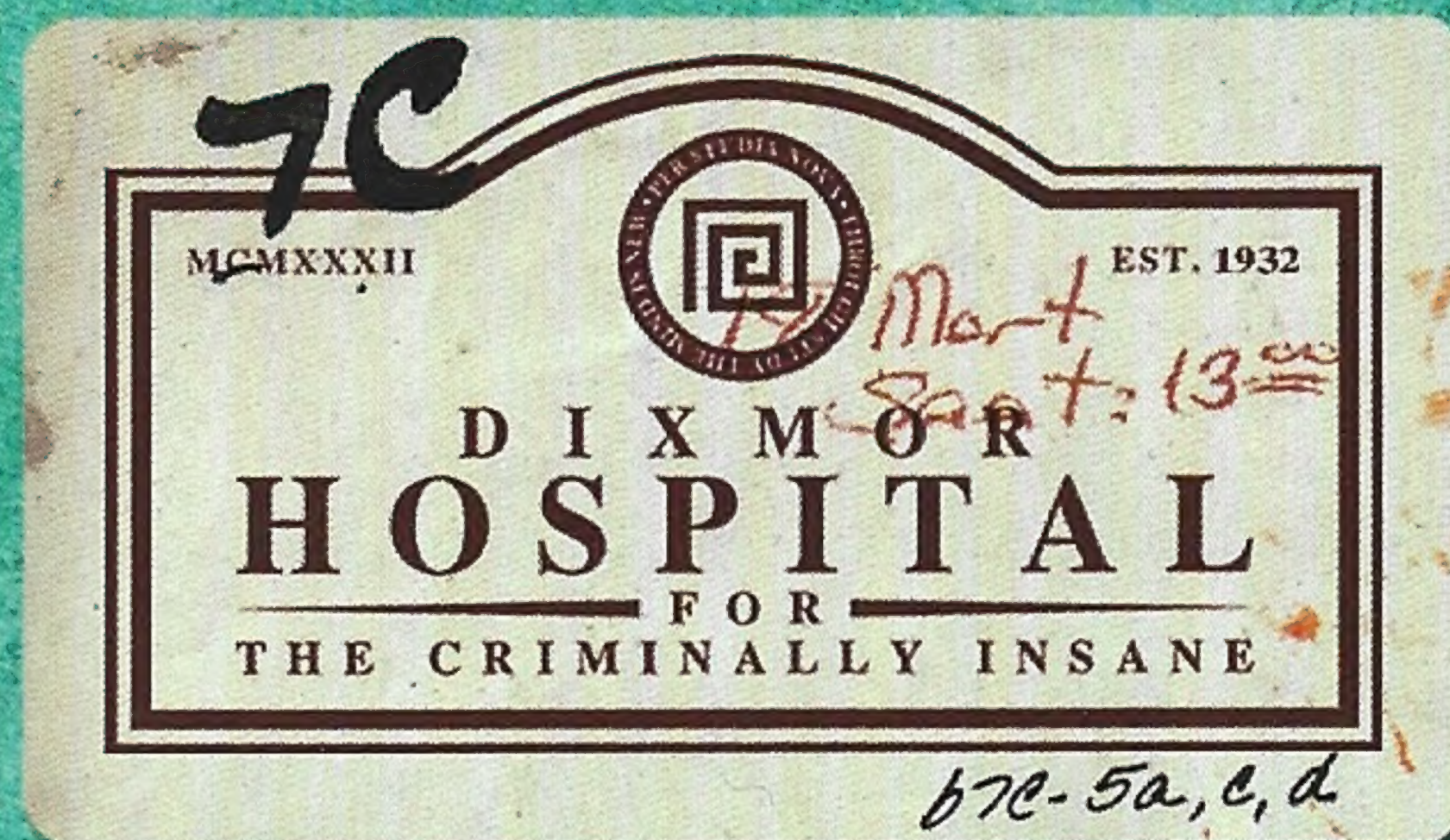


RISERVATO



ROUTE PLEASE:

1. Nat raw
2. Don ---
3. Bud ---
4. ---



RISERVATO

Head injury  
↓  
psychological shock  
↓  
break psychological restraint  
↓  
mild abnormality in  
neurotransmitter chemical kinetics  
↓  
fast convergent response  
↓  
observed ambulatory symptoms  
↓  
transient affective illness



Received  
Medical Examiner

ULES-00756

"PS" "PlayStation" "PSP" "UMD" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

A Take2 Company

© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar North, il logo R, Manhunt 2 e il logo Manhunt 2 sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software, Rockstar Games, Rockstar London e Rockstar North sono sussidiarie di Take-Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente di fantasia e non vogliono rappresentare o riprodurre eventi, persone od organizzazioni reali. Qualsiasi somiglianza tra le descrizioni presenti in questo gioco ed eventi, persone od organizzazioni reali è puramente casuale. I produttori ed editori di questo videogioco non istigano, condonano o incoraggiano in alcun modo il comportamento descritto nel gioco stesso.

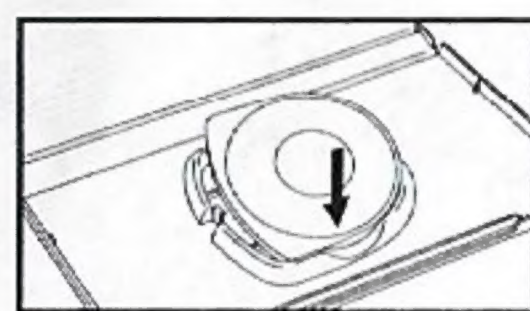
502655281485



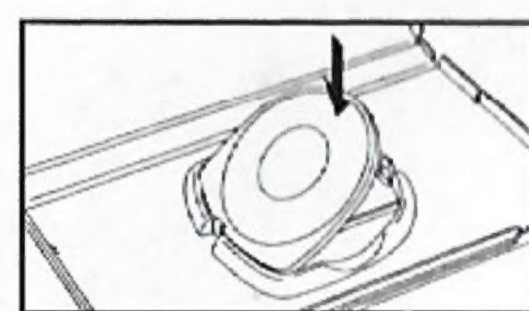


## PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP® (PlayStation®Portable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP® per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

## AVVERTENZE PER LA SALUTE

Gioca sempre in un ambiente ben illuminato. Fai pause regolari di circa quindici minuti ogni ora. Evita di giocare quando sei stanco o hai carenza di sonno. Alcuni individui sono sensibili alle luci o alle forme geometriche lampeggianti o tremolanti. Questi individui potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata e avere crisi epilettiche guardando la televisione o giocando con i videogiochi. Consulta il tuo dottore prima di giocare a un videogioco se soffri di epilessia o in caso si sia verificato qualcuno di questi sintomi durante il gioco: vertigini, visione alterata, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita di coscienza, stato confusionale e/o convulsioni.

## PIRATERIA

Il sistema PSP® e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a [anti-piracy@eu.playstation.com](mailto:anti-piracy@eu.playstation.com) o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

## SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco.

Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



Per ulteriori informazioni, visita il sito internet <http://www.pegi.info>

ULES-00756

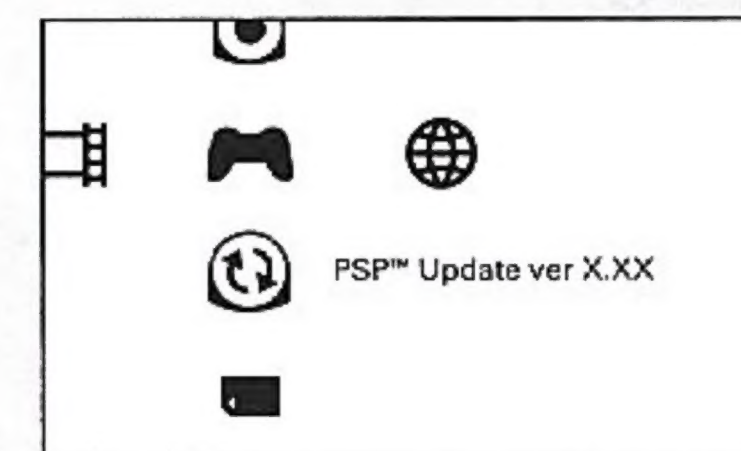
Manhunt 2™ © 2007 Rockstar Games, Inc. Programmi di libreria © 2003-2007 Sony Computer Entertainment Inc. concessi in licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO PERSONALE. La copia non autorizzata, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la vendita, l'uso in locali pubblici, lo sfruttamento a fini commerciali, la trasmissione, la diffusione in pubblico o su Internet, via cavo o tramite qualsiasi mezzo di telecomunicazione, l'accesso o l'uso di questo prodotto o dei marchi registrati e dei copyright che lo compongono sono vietati. Pubblicato da Take-Two Interactive Software. Sviluppato da Rockstar London in collaborazione con Rockstar North.

## AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP® (PlayStation®Portable) Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP®. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

### Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:



L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP® può essere effettuato seguendo le istruzioni a video. Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.
- Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP®Game.
- Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP®.

### Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare "Impostazioni" nel menu Home, quindi selezionare l'opzione "Impostazioni del sistema". Selezionare "Informazioni sul sistema": se il numero della versione del "Software del sistema" che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Per maggiori dettagli sugli aggiornamenti del software di sistema per il sistema PSP® visitare il sito: [yourpsp.com](http://yourpsp.com)

## LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP®Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP® per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP®Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP®. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP®.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+



**DIXMOR HOSPITAL**  
FOR THE CRIMINALLY INSANE  
Est. 1932

Nota interna  
Reparto di massima sicurezza  
URGENTE

Da: Dottor Whyte  
A: Dottor Pickman  
Re: Danny Lamb e Leo Kasper

Qui acclusi ci sono i braccialetti identificativi di Danny Lamb e Leo Kasper, rinvenuti in seguito all'incidente della notte scorsa. Questa è l'unica prova che siamo riusciti a trovare che potrebbe danneggiarci. Confido nel fatto che verrà presa ogni misura necessaria rivolta alla distruzione di qualsiasi documento relativo a questi due pazienti.

Sappiamo bene che entrambi i soggetti costituiscono una seria minaccia per la società, oltre che per l'esistenza stessa del 'Progetto'. Entrambi i pazienti soffrono di crisi psicotiche caratterizzate da forte paranoia, reazioni psicotiche involontarie, allucinazioni e disturbi schizofrenici acuti.

So che non è necessario accennare alla gravità delle conseguenze della loro fuga per noi e per il 'Progetto'.

DOBBIAMO rintracciarli.

*D. Whyte*

Dottor Whyte

## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



### MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



### GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.

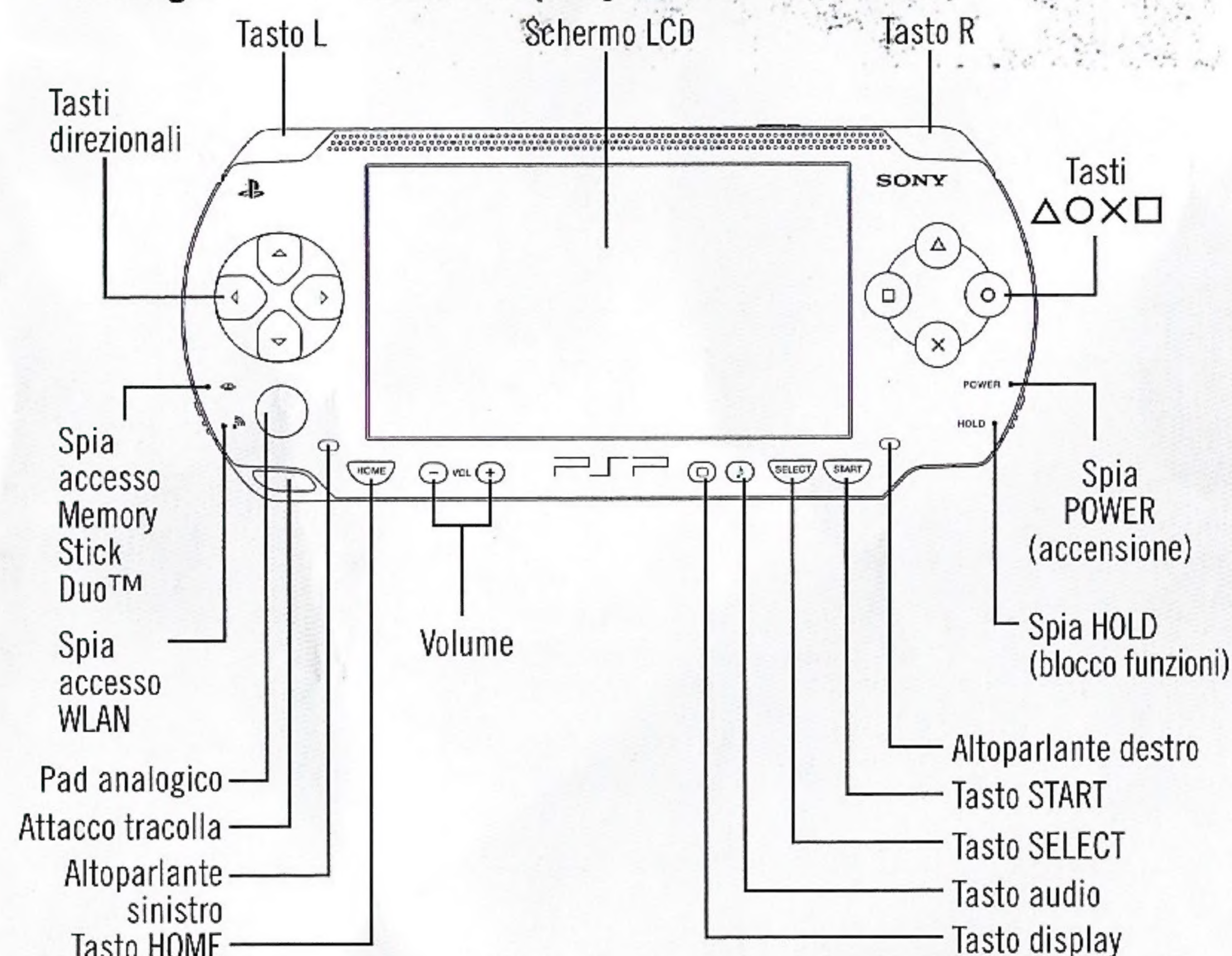


### MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

# PER INIZIARE

## Configurazione di PSP® (PlayStation®Portable)



Prima di iniziare a giocare, assicurati di avere abbastanza spazio libero per salvare i dati di gioco. Seleziona la lingua desiderata nelle tue impostazioni del sistema del menu Home.

### CONFIGURAZIONE COMANDI A

Tasto X	Corri
Tasto □	Giustizia/Attacca (tieni premuto per un attacco pesante)/Spara/Lancia esca/Colpisci il muro
Tasto △	Para/Appoggiate al muro o a un ostacolo /Ingrandisci zoom
Tasto ○	Raccogli corpo/Lascia corpo/Usa/Striscia/Arrampicati /Riduci zoom
Tasto △ + Tasto ○	Guarda dietro
Pad analogico	Muovi/Sguardo con visuale in prima persona/Mira libera
Tasto L	Passo a sinistra
Tasto R	Passo a destra
Tasto L + Tasto R	Aggancia nemico/Traiettoria esca/Usa il mirino/Mira oltre l'angolo
←	Sbircia a sinistra/Scorri bersaglio
→	Sbircia a destra/Scorri bersaglio
↑	Visuale in prima persona/Mira libera (con arma in mano)
↓	Ricarica/Torcia accesa/spenta/Sostituisci arma
Pad analogico in giù + Tasto △	Girati di 180 gradi
Tasto SELECT	Inventario - da usare con i tasti direzionali
Tasto START	Pausa/Opzioni

### CONFIGURAZIONE COMANDI B

Tasto X	Corri
Tasto □	Giustizia/Attacca (tieni premuto per un attacco pesante)/Spara/Lancia esca/Colpisci il muro
Tasto △	Para/Appoggiate al muro o a un ostacolo /Ingrandisci zoom
Tasto ○	Raccogli corpo/Lascia corpo/Usa/Striscia/Arrampicati /Riduci zoom
Pad analogico	Muovi/Sguardo con visuale in prima persona/Mira libera
Tasto L	Aggancia nemico/Traiettoria esca/Usa il mirino/Mira oltre l'angolo
Tasto R	Attiva spostamento laterale
Tasto △ + tasto ○	Guarda dietro
←	Sbircia a sinistra/Scorri bersaglio
→	Sbircia a destra/Scorri bersaglio
↑	Visuale in prima persona/Mira libera (con arma in mano)
↓	Ricarica/Torcia accesa/spenta/Sostituisci arma
Pad analogico in giù + Tasto △	Girati di 180 gradi
Tasto SELECT	Inventario - da usare con i tasti direzionali
Tasto START	Pausa/Opzioni



**manhunt 2**  
PATENT: LAMB DANIEL  
MALE DOB: 05/29/63

**Daniel Lamb**  
114 Bay View West  
San Fierro, SA 94705  
(510) 612-6736

## OBIETTIVO

Una posizione di ricerca di medio livello nello sviluppo di armi biologiche di difesa

## CARATTERISTICHE

Competenze: LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purificazione delle proteine, HPLC

## CURRICULUM

1989-Oggi McKenzie Druchner, Inc.  
Associato di ricerca nella Divisione biotossine  
1986-1989 Green and Becker Pharmaceuticals, Inc.  
Tecnico di laboratorio

## ISTRUZIONE

B.S., Biochimica  
UNIVERSITÀ DI SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

## CORSI COLLEGATI

Biologia molecolare,  
virologia, neurologia,  
sviluppo cognitivo,



*Daniel Lamb*

Ult  
ter  
suc  
con

Per  
L'  
att  
fin  
do  
mo  
so  
e



precedenti.  
avuto  
lute ai

ai  
etti  
sato, in  
ame del  
nizioni

ane di terapia individuale intensiva e  
e ipnotica, con il soggetto sperimentale  
i alla seconda fase dell'esperimento.

Erano stati identificati diversi comandi chiave che  
avrebbero potuto essere sfruttati durante le fasi  
passive.

fici sul

**DIXMOR HOSPITAL**  
FOR THE CRIMINALLY INSANE  
Est. 1932

*Schemi comportamentali che indicano l'adeguatezza dei  
candidati in prova*

Punto di osservazione 1 (Spanky)

- Il candidato ideale deve mostrare una propensione alla  
violenza che vada al di là di quella di un soggetto che  
soffre di disturbi esplosivi intermittenti o di mancanza di  
controllo episodica.

- Gli strumenti scelti dal soggetto potrebbero rivelare  
molto ai fini della loro potenziale utilità al Progetto.  
Una personalità psicopatica ha maggiori probabilità di  
scegliere armi in grado di causare traumi gravissimi alle  
vittime. A tutti i soggetti in prova vengono forniti variati  
strumenti. Segnalate tutti i soggetti che scelgono la sega  
circolare o la falce per ulteriori test.

- Il soggetto sfrutta le strutture e caratteristiche della  
stanza? I soggetti che ci interessano sono quelli che  
dimostrano una grande inventiva nell'eliminazione delle  
proprie vittime. La cella della poltrona del dentista è  
ideale per questo test. Quella stanza è in potenza piena di  
metodi creativi per uccidere.

- Come si modifica lo stato mentale del soggetto nel  
corso dell'osservazione? L'eccitazione per l'opportunità  
che offrono loro sembra una reazione comune tra i  
soggetti, ma il buon candidato non mostrerà alcun senso  
di rimorso dopo aver ucciso la vittima e dovrebbe anzi  
mostrare segni di preguistazione e eccitazione prolungata.  
I candidati da scartare, invece, mostreranno rimorso  
esplicitamente o andando a cercare informazioni sulle  
vittime, cosa che può essere considerata un'implicita  
manifestazione di rimorso interiorizzata.

Nota



La fase 3 è  
la fase 3 è  
la fase 3 è  
con cura da  
educativi e  
Progetto. I  
fiducia ver  
immagini p

La fase 4  
riprogram  
staff del  
prova è c  
del Proge  
stati im  
e al gel  
internat  
vittima

Le prov  
la prov  
vittima  
per un  
una ce  
tuttav  
ripro

Si re  
grado



# manhunt 2

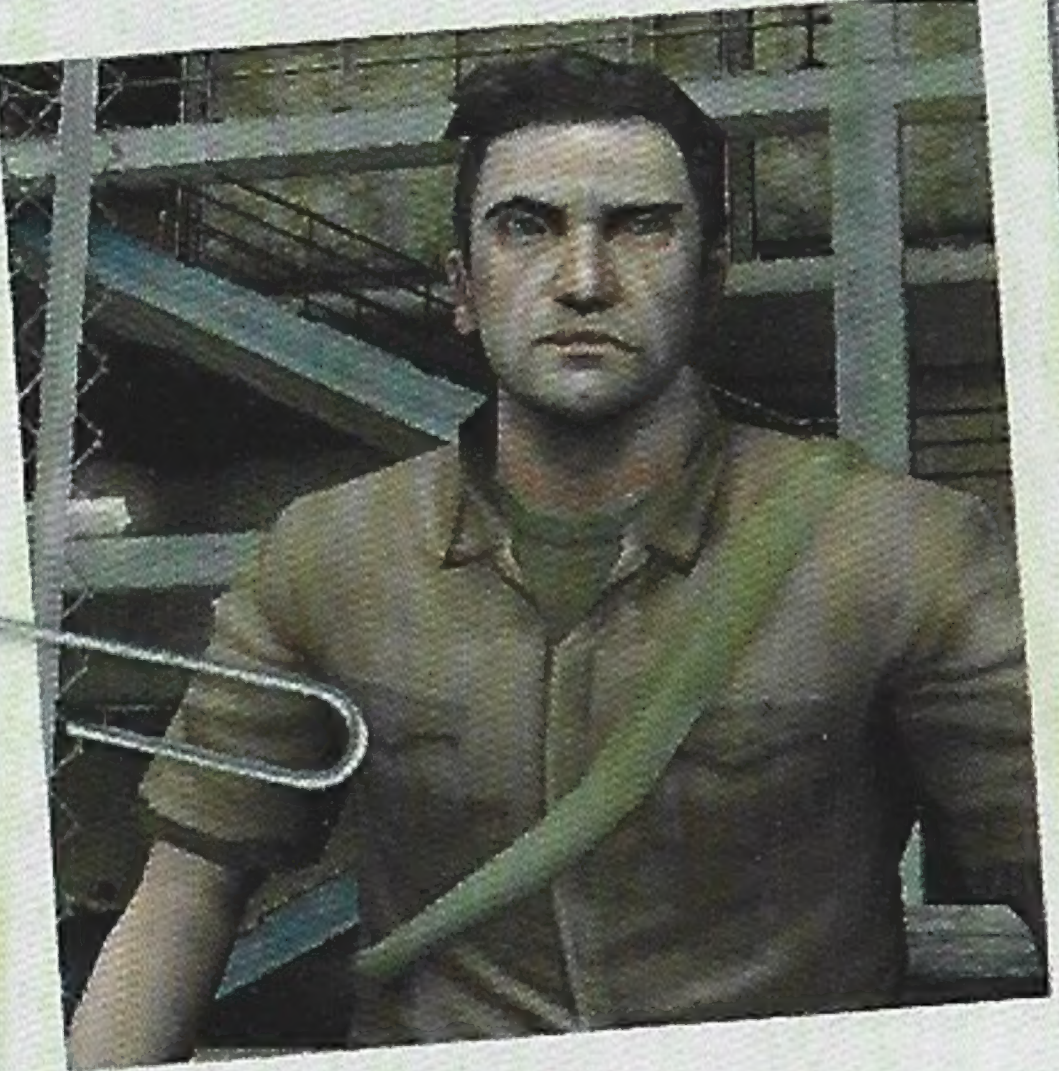
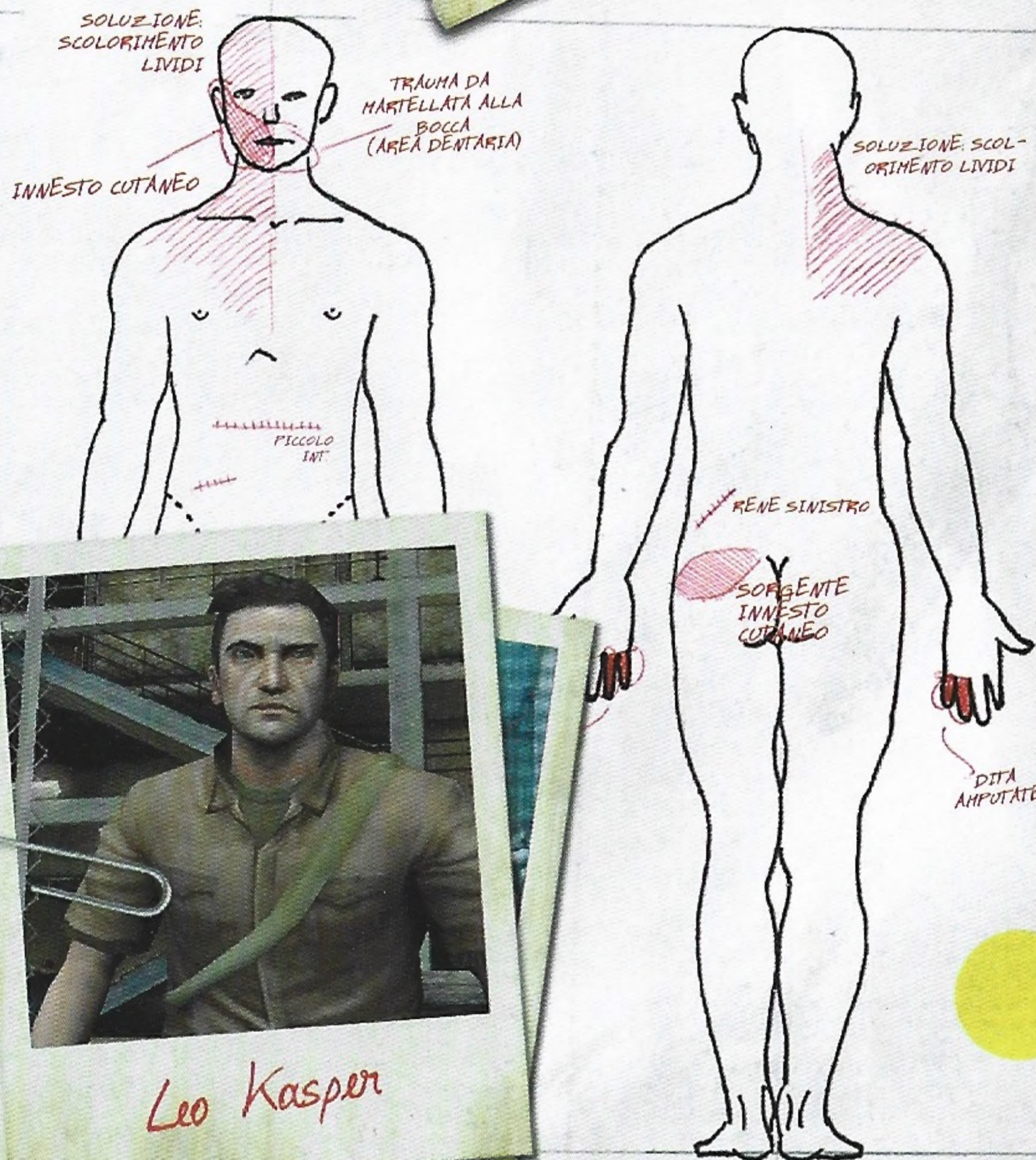
PATIENT: KASPER, LEO  
MALE DOB: 01/01/1978

PREJDO

38

MED

2



Leo Kasper

192 LBS.

## RAPPORTO CONSULTAZIONE

Opinioni e raccomandazioni:

*I soggetti predatori dotati dell'apparato speciale hanno individuato la preda percepandone il respiro nell'83% dei casi. Invece i soggetti predatori senza apparato hanno avuto successo nel 17% dei casi. Questo dimostra che il respiro della preda può essere percepito in qualche modo anche senza l'apparato.*

### Azioni ulteriori:

*Sono state riscontrate significative differenze tra i due gruppi del test.*

*Procedere con ulteriori test su AS319.*

*Dovremmo provare ad addestrare il soggetto preda a trattenere il respiro quando un soggetto predatore è molto vicino (premi i tasti indicati sullo schermo quando un nemico ispeziona la zona d'ombra). Ma se il soggetto riesce a trattenere il respiro, i soggetti predatori che utilizzano l'apparato riusciranno a percepire il suo battito cardiaco?*

COPIA DEL GRAFICO

44-171-

rapporto rigerito

for in Buzza

Da: Dottor Whyte (Dixmor)  
Inviata: lunedì, 14 maggio 18:56  
A: Dottor Pickman (Dixmor)  
Oggetto: (nessun oggetto)

In risposta alla sua richiesta, ecco un'approssimativa durante la notte del malfunzionamento del soggetto #412567:

7:54pm Deposito zuccherificio Fisto  
- Blackwell Island

Dottor Michael Grant ha funto da esca per l'isola Blackwell Island è stata scelta perché isolata e lontana dalla battuta di pesca mensile del dottor Pickman, compromessa dalla destrezza del soggetto. Il soggetto è ucciso dal soggetto.

Il soggetto è fuggito. Numerose vittime all'interno del Progetto.

9:32 PM Maibatzu Plaza - Centro cittadino

Il signor Stanley Grex, il principale finanziatore della ricerca del Collegamento Pickman, è stato assassinato in pieno giorno nella piazza. Il soggetto è stato identificato come l'assassino. Sono state prese delle misure di sorveglianza per impedire la fuga.

Il soggetto è fuggito. Altre vittime all'interno del Progetto.

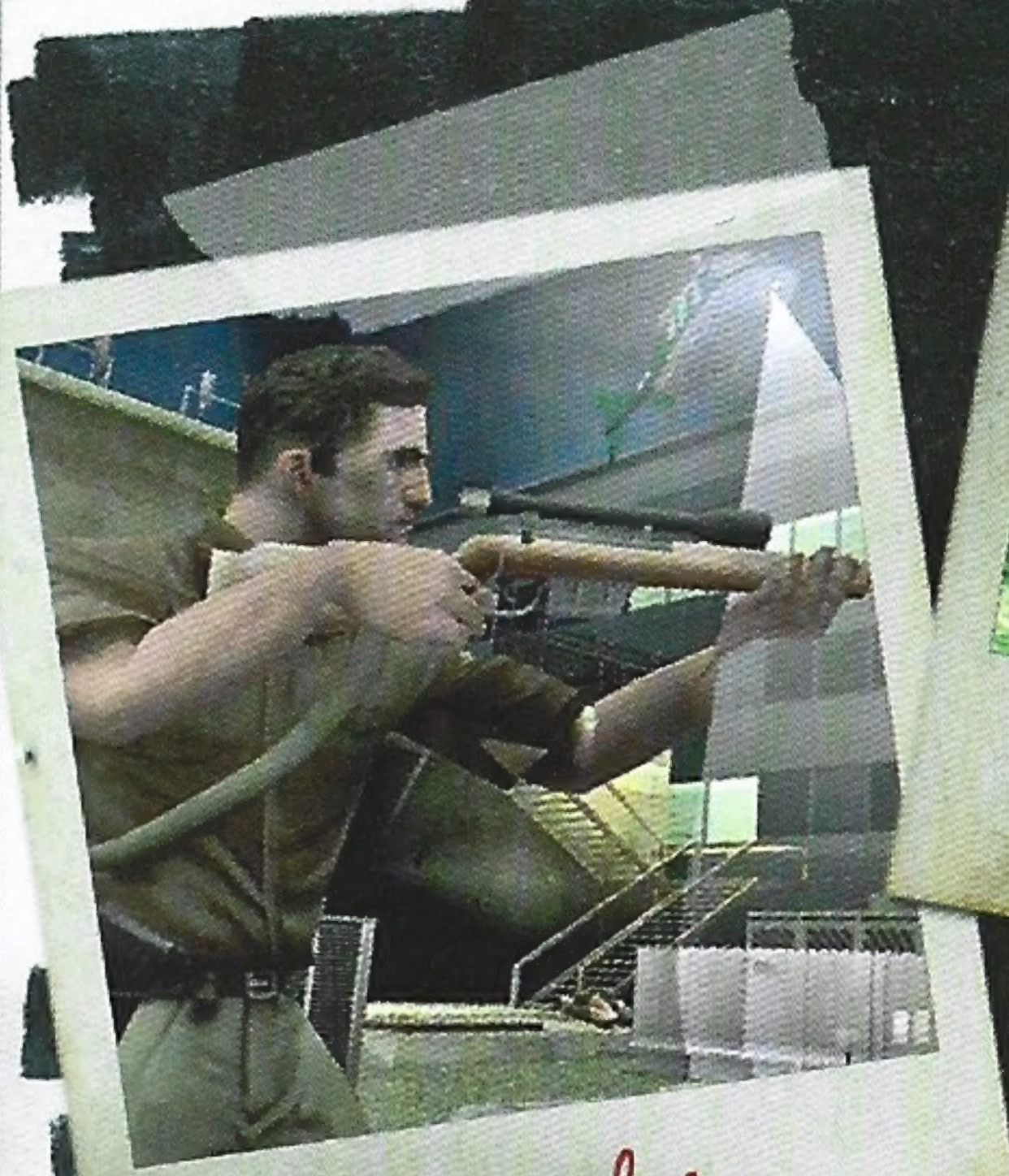
10:58 PM Magazzino C

Il soggetto si è infiltrato nel magazzino segreto del Progetto adiacente al deposito ferroviario Watkins. Sono stati inviati i Mastini a recuperare il soggetto. Tutti i documenti cartacei e digitali relativi alla storia del soggetto e tutti i dati sul Collegamento Pickman sono andati distrutti in un incendio.

Il soggetto è fuggito. Vittime tra i Mastini.

12:51 AM - Enclave della comunità di Wooddale

Il soggetto è stato individuato dalle parti del centro abitato dell'area residenziale. Integrità della situazione confermata anche a livello personale non interno. Squadre di agenti sono state inviate. Il soggetto sfugge.



zuccherificio



piazza



BEGIN VIDEO ANNOTATION

PROVA SU CAMPO

Sono stati preparati specifici atti sessuali per ciascun soggetto a seconda delle informazioni raccolte durante la fase 1. Sono stati identificati atti sessuali comuni che hanno riscontrato alti punteggi per tutti i soggetti, in vista della creazione di un database per l'utilizzo estensivo di queste tecniche di condizionamento, in cui perciò atti sessuali dal vivo non sarebbero facilmente praticabili.

Gli atti col maggior punteggio sono stati le bestialità (con gli animali con ruolo attivo), la pederastia tra vecchi deformi ed erotomani pre-pubescenti e la coprofilia di ogni tipo. Questi tre atti hanno determinato i più alti livelli di auto-ripugnanza, frequenti episodi di depressione e vomito durante la riproduzione dei filmati. Si è notato come di quegli atti sessuali che provocavano il vomito la maggior parte dei soggetti abbia immediatamente voluto ripetere la visione.

Fase 3 - Correzione

Dopo il ricondizionamento provocato con la fase 2, i soggetti hanno tutti mostrato dei significativi progressi. In tutti i soggetti sono state create delle salde associazioni mentali tra l'inizio dell'eccezionale e le risposte inibitorie dei lobi prefrontali. L'ultimo atto di condizionamento è stato l'inibizione quando ai soggetti venivano mostrate sessualmente attraenti. All'inizio

## LA TEMPESTA

### MIRANDA

Spesso hai preso a dirmi cosa sono, ma poi cessasti lasciandomi tra dubbi irrisolti e concludendo con 'Basta, non è ancora l'ora.'

### PROSPERO

L'ora è ormai giunta; le circostanze impongono che tu tenda l'orecchio, obbedisca e faccia attenzione. Non ricordi di prima di quando ci ritrovammo in questa prigione? Credo di no, perché allora non avevi ancora tre anni.

### MIRANDA

Sì, signore, ricordo.

### PROSPERO

Davvero? E cosa? Altre case, altre persone? Qualunque immagine ti sia rimasta descrivimela vividamente.

### MIRANDA

Una cosa lontana più simile al sogno che alla realtà che la memoria può garantire. Non avevo io quattro o cinque donne al mio servizio?

### PROSPERO

Sì, e anche più, Miranda. Ma come mai tutto ciò vive ancora nella tua mente? Cos'altro vedi nel buio abisso dell'oscuro passato? Se ricordi di prima di quando venisti qui, forse ricordi anche come ci venisti.

# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

## Rockstar London

Produttore	Mark Washbrook
Capo programmatore	Thomas Bussen
Programmatore	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Karvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepca
Programmazione aggiuntiva	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Capo grafico	Lugh Halpas
Grafico	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Grafico tecnico	Mark Harrison - Ball
Grafica aggiuntiva	Mike Green
Capo animazione	Mark Tennant
Animazione	CJ Markham
Capo progettista	Charlie Brewster
Progettista	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Progettazione aggiuntiva	Kirk Boornazian, Atila Malarik, Peter Saghegyi
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire

## Rockstar Toronto

Presidente studio	Kevin Hoare
Direttore creativo	Greg Bick
Produttore	Rob Nelson
Capo programmatore	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmatore	Alan Van Anden, Frank Chen, Geoff Herbynduk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Libenta, Matthew Pathampadani, Nick Snell, Steven Orr
Progettista	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Capo script di gioco	Matt West
Script di gioco	Reginald Woods, David Yang
Capo grafico	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Grafico	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Capo animazione	Abraham Ahmed
Animazione	Rob Elsworth, John Kim, David Sagui
Progettazione audio	Steve 'Knuckles' Domohor
Responsabile QA	Arthur Chiang
QA	Chris Conway
Assistente produzione	Norm 'Tubz' Brown
Aiuto aggiuntivo	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zuccano
Supporto	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen

## Rockstar North

Produttore	Leslie Benzies
Produttore associato	William Mills
Progettista	Christian Cantamessa
Progettista grafica	Sha Peiri, Steve Walsh
Bozzettista personaggi	Alan Davidson
Animazione	Gus Braid, Mike Jones
Musica di	Craig Common



# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

## Cast List

Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Doloresa Whyte	Linda Orth Pallavicini
Dolton Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jonah Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Signora Lamb	Charissa Chamorro
Personale del manicomio	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
I Mashini	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Wallon
I Perversi	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostrumier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
I Re rossi	James Bibero, Karl Burg
Miliziani del Progetto	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merrill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
I Seguaci	Jeremy Davidson, CJ Ganser, Erik Jensen, T. Ryden Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
I Legionari	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Ray Rogers
Affare porno	Luis 'Stallion' Antonio
Padine del Progetto	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Thobe Strode, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaguer, Robert Verlaque, Nehalya Wilson, Michael Zuccano, John Zurhellen
Affare motion capture	Larry Ballard, Kurt Baucio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Thobe Strode, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordinatore stuntman	Manay Siverio
Stuntman	Shracy Diaz, Chazz Hernandez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Acquisizione visi e animazione	Image Metrics PLC
Armi	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna Desera Casting, Telsey + Company
Studio motion capture	Perspective Studios
Direttore motion capture	Morgan J. Freeman
Direttori voci fuori campo	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Capo animatore filmati	Mondo Ghulam
Animatori filmati	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumier
Tecnico supervisore montaggio audio	Nicholas Montgomery
Testi di	Charlie Brewster, Christian Canjamesa, John Zurhellen

## Rockstar Lincoln

Responsabile CQ	Mark Lloyd
Responsabile CQ aggiunto	Tim Bates
Capi tester	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Ealam
Capi secondari	Mike Emery, Dan Goddard, Will Riggott
Squadra testing	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gillus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnon, Annie Mountain, Andy Mason, Steve McGagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

CARTELLA MEDICA

# DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

Supervisore CQ localizzazione	Chris Welsh
Squadra testing localizzazione	Chris Bengner, Carola Berens, Donnell Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccoli, Gianpiero Ferraro, Francois - Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Krabel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Raimmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas - David Sallaris, Breogan Zazpe Tejedon

## Rockstar NYC

Produttore esecutivo	Sam Houser
VP creativo	Dan Houser
Direttore grafica	Alex Horton
Vis Direttore immagine	Shawn Olds
VP oVP sviluppo del prodotto	Jeremimo Barrera
Produttori	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP controllo qualità	Jeff Rosa
Capo analista senior	Lance Williams
Capo progetto	Chris Choi, James Dima
Squadra testing Rockstar	Brian Hazzar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flozack, Mike Hong, Rich Huiz, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Responsabile tecnico	Ethan Hales
Direttore sviluppo commerciale	Sean Macaluso
Grafica filmati aggiuntiva	Maryam Parwana
Squadra produzione	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celbre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Liffon, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ilyana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacrose, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Squadra editoriale Rockstar NYC	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Bonzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Emzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hamley, Sean Hollenbach, Kath Horton, Gauri Khingaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Shawn Kneznich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Moncada, Alex Moulle - Bertraux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Wintbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marien Yamaguchi, Paul Yeates
Squadra editoriale Rockstar London	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Mike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Tappalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Holoise Williams, Chris Wood
Squadra pubblicazione Europa	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clomero, Cristiana Colombo, Anthony Doda, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Turicelli, Simon Ramsey, Jochem Tilt, Emmanuel Tramblois, Maikel Van Dijk, Michael Zigan
Ringraziamenti speciali	The Fredster, Narvis, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberaton, Elliot Torres

CARTELLA MEDICA



# GARANZIA

Take-Two Interactive Software assicura al solo acquirente originale che il disco fornito insieme al manuale e il programma presente su di esso funzioneranno secondo le informazioni riportate nel manuale accluso se utilizzato con un sistema adeguato per un periodo di 90 giorni dalla data d'acquisto.

Take-Two Interactive assicura che il supporto originale su cui è fornito il prodotto è, in caso di uso normale, privo di difetti di materiale e di fabbricazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto confermata da una prova cartacea. Se il supporto dovesse essere difettato, riporta il prodotto e tutto il materiale di accompagnamento con esso fornito nel luogo in cui è stato acquistato per una sostituzione o un rimborso.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA FORNITA PER VIA ORALE O SCRITTA, ESPRESSA O IMPLICITA. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE, INCLUSE QUELLE DI COMMERCIALITÀ O DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, SE APPLICABILI, SONO COMUNQUE LIMITATE A UNA DURATA DI 90 GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO DI QUESTO PRODOTTO.

Take-Two non può essere considerata responsabile per danni incidentali e/o consequenziali nel caso in cui una qualsiasi garanzia espressa o implicita non venga rispettata appieno, anche in caso di danni alle proprietà e, fino ai limiti consentiti dalla legge, di danni personali, anche se Take-Two era a conoscenza della possibilità del verificarsi di tali danni. Alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o consequenziali o limitazioni sulla lunghezza di una garanzia, per cui le limitazioni o esclusioni sopracitate potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

Questa garanzia potrebbe non essere totalmente applicabile qualora una sua sezione dovesse essere ritenuta irregolare dalla legislazione nazionale o europea, cosa che non è possibile stabilire a priori. Questa garanzia fornisce all'acquirente specifici diritti legali oltre ad altri che possono dipendere dalla giurisdizione.

Non è consentito riprodurre, derivare prodotti dal Programma, distribuire copie, offrire in vendita, vendere, trasferire il possesso, affittare, noleggiare o prestare ad altri il Programma o la documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; comunque, è concesso trasferire l'intero Programma e la documentazione di accompagnamento in modo permanente a un altro utente solo se il primo non disponga già di alcuna copia del Programma (incluse quelle di archivio o di backup), della documentazione di accompagnamento o di qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento e il ricevente accetti i termini del contratto di licenza. Inoltre, non è consentita la modifica, l'estrazione del codice sorgente, il disassemblamento, la decompilazione o la traduzione del Programma o della documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; non è consentito neanche eseguire copie dei moduli o delle librerie utilizzate dal Programma per l'uso con altri programmi. Questo Programma è concesso solo per uso privato.

## ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il questionario presente sul nostro sito <http://www.take2.it/assistenza>

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattare Take 2 Interactive Italia: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE-TWO INTERACTIVE ITALIA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: 199 150020  
Email: [assistenza@take2.it](mailto:assistenza@take2.it)  
Sito web: [www.take2.it](http://www.take2.it)

\*Il servizio di assistenza telefonica è attivo dalle 15.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì.

Registra il prodotto che hai acquistato su <http://www.take2.it/registra.asp>

Sarai automaticamente iscritto alla nostra newsletter e potrai così essere aggiornato sulle ultime novità e conoscere in anteprima i giochi in uscita.

## CUSTOMER SERVICE NUMBERS

### Australia

1300 365 911\*

\*(Calls charged at local rate)

### Belgique/België/Belgien

011 516 406

Tarif appel local / Lokale kosten

### Česká republika

222 864 111

Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech.

Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím

[www.playstation.sony.cz](http://www.playstation.sony.cz) nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

### Danmark

70 12 7013

[support@dk.playstation.com](mailto:support@dk.playstation.com) Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21

### Deutschland

01805 766 977\*

\*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0

### Ελλάδα

801 11 92000\*

\*Εθνική Χρέωση

### España

902 102 102

Tarifa nacional

### France

0820 31 32 33

Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi

### Ireland

0818 365065

All calls charged at National Rate

### Italia

199 116 266

Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto

Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

### Malta

23 436300

Local Rate.

### Nederland

0495 574 817

Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen

### New Zealand

09 415 2447

National Rate

### Norge

81 55 09 70

0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt

[support@no.playstation.com](mailto:support@no.playstation.com) Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

### Österreich

0820 44 45 40\*

\*(0,116 Euro/Minute)

### Россия

+7 (095) 238-3632

### Portugal

707 23 23 10\*

\*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

### Suisse/Schweiz/Svizzera

0848 84 00 85

Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale

### Suomi

0600 411 911

0.79 Euro/min + pvm [fi-hotline@nordiskfilm.com](mailto:fi-hotline@nordiskfilm.com) maanantai - perjantai 15-21

### Sverige

08 587 822 25

[support@se.playstation.com](mailto:support@se.playstation.com) Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15

### UK

08705 99 88 77

National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.